Dungeons & Dragons

Adventure Game

RULES BOOK

JEFF GRUBB AND BILL SLAVICSEK

DIABLO II™

перевёл Atsukawa Toshiro
aladriandia@mail.ru
www.inaght.ucoz.ru

620-T11548-01

Амазонка смело прыгнула… через расщелину, НЕ обращая внимания на запах серы и гниющей плоти. Она направила своё копьё во тьму перед собой, дабы насадить падшего или голодного мертвеца в тот самый момент, когда её защита снизилась.

«Где же они?» проговорила она. «Я хочу отправить в пучину ада ещё парочку монстров!»

«Полегче, сестра» предостерёг её паладин, входя в камеру и держа свой меч наготове. «Полагаю, эти голубчики уже убрались отсюда».

Конец посоха волшебницы засветился, тени отступили, открыв орудия пыток. «Вы только взгляните» проговорила она тихим голосом, указывая посохом на окровавленные тела. «Похоже, мы только что вошли в приёмную ада…»

D&D и Diablo II!

Вам нравится играть в компьютерные РПГ? Теперь у вас появилась возможность поиграть в НЕ менее увлекательную игру. Мы представляем вам версию правил Dungeon & Dragons по мрачному и жуткому миру Diablo II. Все герои и монстры взяты прямо из компьютерной игры Diablo II. Вы по-прежнему будете получать опыт, добывать предметы в увлекательных приключениях, но уже без помощи компьютера.

Всё, что вам потребуется – группа друзей, гостиная (можно даже с печеньками и чаем), несколько листов бумаги с карандашами, а так же содержимое этой коробки. Ну и немножечко фантазии!

Герои и Мастер

В Diablo II играет 2-6 человек. Суть любой игры серии Dungeons and Dragons (далее D&D) состоит в том, что один игрок берёт на себя роль Мастера (dungeon master) - рассказчика и хранителя подземелья. Остальные игроки становятся героями и отправляются валить нечисть в этих тёмных коридорах, искать сокровища и славу. Однако это НЕ значит, что вы играете против Мастера – вы играете совместно с Мастером. Просто он следит за соблюдением правил, управляет монстрами и ведёт вас по приключению. Он как бы автор книги, в которой герои играют главные роли.

Итак, выберите одного игрока, который обладает развитым воображением и желанием творить. Ведь именно от него зависит, насколько вам будет интересно играть.

Кто побеждает в игре?

В D&D побеждают все! Герои вместе путешествуют и развиваются. А Мастер создаёт удивительную историю совместно с героями. Тут нет проигравших. В общем, главная цель игры – хорошо провести время вместе.

Игровая партия

Обычно за игровую встречу отыгрывается только одно приключение (в данной коробке их 7). Играть можно, например, раз в неделю. При этом накопленный опыт и найденные предметы сохраняются у игроков при переходе от одного приключения к другому.

Так как одна партия может занять час или два, то лучше приготовить напитки и закуски. Ведь сама игра проходит словно беседа. Лучше всего устроиться за столом.

Мастер ставит перед собой перегородку, а за ней прячет от взора других игроков книгу приключений, тайлы подземелья, листы и жетоны монстров. Каждый игрок должен взять себе лист героя, а так же карандаш и обычный листок (вдруг пригодится). Игроки сами решают, как им говорить о действиях своего героя – в первом лице (например, я атакую зомби) или в третьем (например, волшебница атакует зомби). Мастеру же придётся использовать различные голоса и звуковые эффекты, когда он управляет монстрами, дабы полностью погрузить игроков в атмосферу происходящего.

Такие вот основные рекомендации. Теперь же рассмотрим правила самой игры…

Кому сколько читать?

Мастеру необходимо прочитать все правила целиком, а вот героям достаточно дойти до раздела «для Мастера». В принципе герои могут и вовсе ничего НЕ читать – правила для них просты и Мастер вполне сможет всё объяснить по ходу вашего первого приключения.

Герои

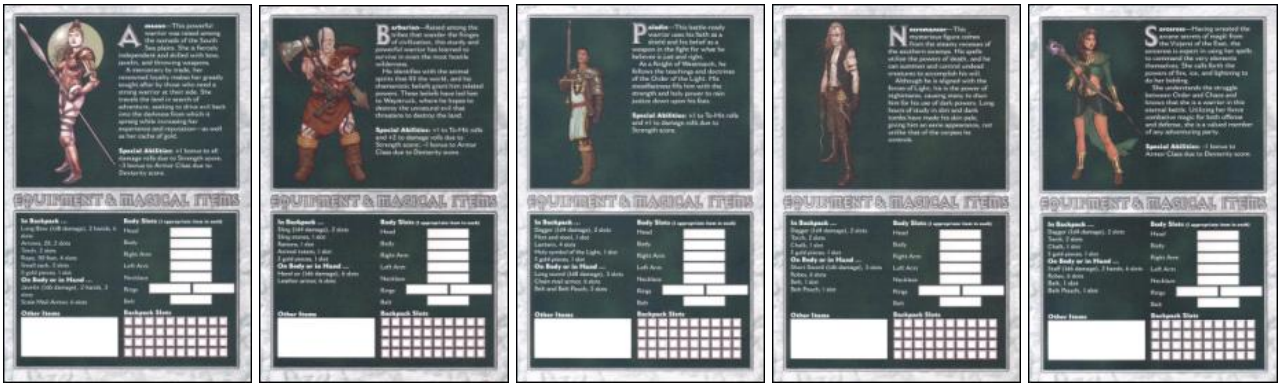
От одного до пяти игроков могут взять на себя роль героев. В данной версии доступно 5 персонажей из Diablo II: амазонка, паладин, волшебница, варвар и некромант. Каждый игрок выбирает одного персонажа. Если же игроков всего 1-2 (без учёта Мастера), то каждому можно дать 2 героев.

Во время игровой партии все игроки погружаются в мир Diablo II. Мастер описывает игрокам всё, что видят, слышат, чувствуют их персонажи, когда они исследуют подземелья. В свою очередь сами игроки описывают как их герои (точнее как они сами) ведут себя в конкретной ситуации. Это словно театр. Однако, чтобы успешно выполнить атаку или какое-то действие/трюк игрокам придётся бросать кубики, от результата которых и будет зависеть выполнил ли это действие герой и если да, то на сколько успешно.

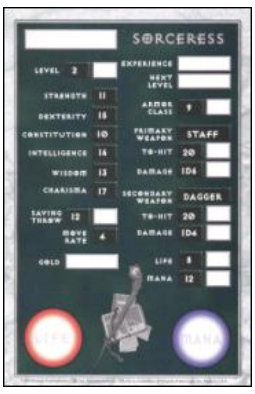
Важно! Только Мастер знает, что далее будет происходить с игроками, руководствуясь специальной книгой приключений (quest book). При этом заранее НЕ известно насколько удачно для героев закончится очередное приключение, ибо подземелья таят множество опасностей, как и сокровищ.

Листы Героев

Взгляните на 5 листов героев. Эти персонажи хорошо известны вам ещё по компьютерной игре. Каждый из них, как и в компьютерной игре, обладает рядом особенностей и параметрами. Все они приводятся в этом листе.



Лист героя – первая страница



В самом верху приводится класс персонажа (амазонка, варвар, некромант, паладин, волшебница), а также ряд граф.

Имя (name) - впишите сюда имя вашего героя, например, Тор-варвар.

Уровень (level) – степень выучки и боевого опыта бойца. Все герои начинают со второго уровня и могут достичь 5-го, проходя квесты из данной коробки.

Опыт (experience) – за выполнение заданий и уничтожение монстров герои получают очки опыта. На второй странице указано количество опыта, которое надо набрать, чтобы достичь следующего уровня.

Сила (strength), **ловкость** (dexterity), **телосложение** (constitution), **интеллект** (intelligence), **мудрость** (wisdom), **харизма** (charisma) – свойства

героя. Отображаются цифрами. Минимальное значение 3, а максимальное 18. Чем больше значение свойства, тем лучше оно развито у героя.

Класс брони (armor class) – уровень защиты героя, который рассчитывается исходя из значения ловкости героя и типа брони. Чем меньше это значение, тем лучше (сложнее ранить этого бойца). Без учёта ловкости и брони это значение равняется 10.

Изначальное оружие (primary weapon) – чем сражается герой в начале игры.

Удар (to hit) – какое значение надо выкинуть герою, чтобы ранить цель (от 0 до класса брони цели). Это значение становится больше с получением новых уровней.

Урон (damage) – сколько кубиков кидает герой, когда успешно проводит атаку.

Спас-бросок (saving throw) – значение, которое должен выбросить герой, чтобы противостоять различным эффектам заклинаний или отравления.

Подвижность (move rate) – максимальное количество клеток, которое герой может пройти за один ход.

Здоровье (life) – сколько ран нужно нанести герою, чтобы он погиб. Если это значение становится равным 0, то герой погибает. Изменения этого значения можно вписывать в специальный красный **круг здоровья** (life orb).

Мана (mana) – сколько энергии есть у героя, чтобы использовать навыки и заклинания. Изменения этого значения можно вписывать в специальный синий **круг маны** (mana orb).

Золото (gold) – текущее богатство героя. Надо же герою на что-то покупать новое оружие и предметы.

Лист героя – вторая страница

На этой странице собраны различные выдержки из правил, которые могут пригодиться игрокам в процессе игры. Здесь же приведена таблица опыта. Именно по ней вы определяете, сколько очков опыта надо набрать, чтобы герой перешёл на новый уровень.

Лист героя – третья страница

Здесь приводятся навыки героя (индивидуальны для каждого). В начале игры вы можете выбрать только один навык. Остальные вы сможете открывать, получая новые уровни. Получили новый уровень – откройте один навык. Важно! Волшебница и некромант начинают игру сразу с двумя навыками.

Применение навыков требует расхода очков маны. Если вся мана израсходована, то навыки вы уже применять НЕ сможете, пока НЕ восстановите ману (например, выпив зелье маны). Эффект некоторых навыков длится несколько ходов – в этом случае в графе приводится несколько дополнительных квадратиков. За каждый новый ход действия навыка – зачёркивайте один квадратик. Как только все квадратики закончатся – навык прекращает своё действие. Теперь если вы его опять активируете, то он опять будет длиться несколько ходов.

Лист героя – четвёртая страница

На этой странице приведена иллюстрация вашего героя, а так же краткая история о нём, ну и описание его **специальных свойств** (special abilites).

Экипировка (equipment) и **зачарованные предметы** (magical items) – оружие, доспехи и прочие предметы которые сейчас на герое. Все предметы, которые НЕ надеты на персонажа, попадают в его инвентарь. Каждый такой предмет занимает определённое количество ячеек. Если все ячейки заняты, значит, герою придётся что-нибудь выкинуть, дабы подобрать новый предмет. Здесь же приводится набор предметов, с которыми герой начинает игру.

В фантастическом мире Diablo II игроки примеряют на себя роль героев. Постарайтесь вжиться в неё. Ваш герой может быть полностью противоположен вам по характеру и привычкам. Более того вы сами определяете этот характер и привычки. Однако чем лучше вы войдёте в этот образ, тем увлекательнее будут приключения.

Правила игры

Кубики

В D&D для определения результата атаки и выполнения различных действий используются кубики. Всего 6 видов кубиков: 20-, 12-, 10-, 8-, 6- и 4-гранный. В большинстве случаев приходится бросать 20-гранный кубик (обозначается d20). Но порой бывают и более сложные ситуации. В тексте бросок кубика описывается формулами вида 2d4+3 (означает бросить 2 четырёхгранных кубика, сложить их значения и к этому результату прибавить 3). В общем, расшифровка «количество кубиков **d** количество граней кубика + добавка к итоговому результату».

Время

Каждое приключение делится на две части:

1) Герои путешествуют.

2) Герои зачищают подземелье.

Когда герои находятся за пределами подземелья, то временем управляет Мастер по своему усмотрению. Во время путешествия героев по миру Тристрам он делает различные вставки, поясняющие временные затраты героев. Например, *6 часов минуло с тех пор, как герои покинули эту злосчастную деревню. Ещё несколько часов и они достигнут перевала.*

Когда же герои спускаются в подземелье, то время начинает течь иначе – ходами. За один ход каждый герой может выполнить только одно действие – переместиться, атаковать монстра, применить навык, открыть замок и т.д. Некоторые действия могут быть более сложными, а посему на их выполнение должно затрачиваться несколько ходов (например, зелье выпить проще, чем найти нужную страницу в книге заклинаний) – в каких-то ситуациях это надо будет учитывать.

Передвижение

Герои и монстры имеют параметр **«подвижность»**, означающий количество клеток, которое они могут пройти за один ход.

Бой

Порой на пути будут вставать орды скелетов и прочей нечисти – героям придётся сражаться. Когда герой атакует, то кидает кубик. Если же атакует монстр, то кубик кидает Мастер.

Убийство героев НЕ является основной задачей Мастера (хотя некоторые герои всё-таки погибают в процессе приключения). Мастер должен просто справедливо определить результаты

битвы и заставить действовать монстров специфичным для них образом (описаны в листах монстров).

Как происходит битва? Представьте, что герои идёт по тёмному коридору. Внезапно перед героями возникают трое маленьких существ. Из их шипастых хвостов вылезло несколько игл, нацеленных прямо в героев.

Кто ходит первым? Каждая сторона должна бросить d10. Один игрок кидает его за всех героев, а Мастер – за монстров. Какая сторона выбросит **меньше**, та и будет ходить первой. Если результаты бросков **одинаковы**, то герои ходят первыми.

Что дальше? Сторона, которая ходит первой (т.е. имеет инициативу), выполняет свои действия. Допустим, герои ходят первыми. Каждый герой в порядке очереди выполняет одно действие. После того, как все действия героев разрешатся – монстры начинают атаковать и выполнять свои действия. Затем опять действуют герои. Так продолжается до тех пор, пока одна из сторон НЕ будет уничтожена.

Бросок на удар

Когда вы выполняете атаку, бросьте d20. Затем из значения параметра «**удар**» вашего персонажа вычтите результат броска кубика. Если итоговый результат меньше или равен значению «**класс брони**» цели, то атака прошла и цель получает повреждения.

Например, паладин выкинул «15» на d20. Его значение «**удар**» = 18. Значит итоговый результат 18-15=3. Если цель атаки имеет **«класс брони» =** 3 или хуже (3, 4, 5 и т.д.), то атака успешная.

Если атака прошла, тогда бросьте кубик на повреждения. Каждое оружие имеет своё значение параметра «**урон**». Например, для копья амазонки это 1d6. Однако она имеет специальное свойство, которое добавляет «+1» ко всем броскам на повреждение. Таким образом, если она выкидывает «4», то наносит 4+1=5 ран своему врагу.

Герои отмечают полученные раны в круге здоровья своих листов героев. А для монстров Мастер помечает раны на листке бумаги.

Когда герой или монстер получает столько ран, что значение его здоровья падает до 0 и меньше – этот персонаж погибает.

Гибель

Если гибнет монстр, то его жетон просто переворачивается – тут всё понятно. А вот если погибает герой, то возможно два варианта.

1) Некоторые заклинания обладают такой мощью, что способны изменить судьбу героя, отведя от него смерть. Если кто-то из героев применит такое заклинание, то павший герой выживает.

2) Во всех остальных ситуациях герой погибает окончательно. Игрок выбывает из данного приключения. Однако это вовсе НЕ означает, что вся игра для него закончена. Он может создать себе нового героя и присоединиться к своим друзьям уже в следующем приключении.

Навыки

Все герои Diablo II имеют навыки. Чтобы использовать навык, герою необходимо оплатить его мана-стоимость. Если у героя НЕ хватает очков маны, то такой навык использовать нельзя.

Использование навыка так же затрачивает одно действие. Некоторые навыки проявляют эффект в этом же ходу, а другие – через несколько.

Выполнение действий

Герои и монстры могут делать практически всё, что вы можете себе вообразить. Единственное ограничение – одно действие за ход.

Простые действия тратят только время и НЕ требуют броска кубика. Например, достать меч из ножен, подобрать оружие с пола, выпить зелье, передвинуться, обыскать мёртвое тело – каждое из них занимает один ход, но НЕ требует броска кубика.

Проверка способности

Для некоторых действий результат их выполнения определяется броском d20. Если результат броска d20 **меньше или равен** значению нужного параметра, то персонаж успешно выполняет действие.

Примеры действий для проверки способности	
Проверяем по параметру	**Действие**
сила	выбить дверь
ловкость	вскрыть замок
телосложение	преодолеть усталость
интеллект	прочитать древний текст
мудрость	найти ключ/потайную дверь
харизма	понизить цену на предмет при покупке повысить – при продаже

Учтите, что проверки устраиваются только для таких действий, которые в принципе можно выполнить (нельзя ведь перепрыгнуть яму диаметром 1км), но сложно. За возможностью выполнить действие следит Мастер. В случае, если герой в принципе НЕ может выполнить задуманное, но хочет (перепрыгнуть яму диаметром 1 км) – Мастер должен в качестве предупреждения сказать что-то вроде: *«Это кажется невозможным для тебя».* Если герой по-прежнему хочет выполнить задуманное, то Мастеру останется лишь однозначно объявить результат: *«Ладно, твой герой разбегается, прыгает… и падает чуть-чуть не долетев до другого конца. Несколько мгновений спустя, герой разбивается о дно ямы. Не самое приятное зрелище».*

Поиск

Порой герои могут захотеть обыскать комнату или коридор, надеясь найти какие-нибудь спрятанные вещи или даже тайники. Герой может попытаться найти потайную дверь, ловушку или обронённую прошлыми исследователями монетку. Обследование области 10х10 клеток занимает 10 ходов. Если в помещении находится враждебное существо, то искать нельзя, пока оно НЕ будет уничтожено. Каждый герой может обыскать данную область только один раз.

Когда герой объявляет поиск, Мастер за перегородкой делает проверку параметра **«мудрость»** этого героя. Мастер может добавлять различные модификаторы исходя из текущей ситуации. Проводите такую проверку даже, если в этом помещении заведомо нечего искать. Важно чтобы герои НЕ знали – пропустили они что-то или нет.

Спас-бросок

Некоторые мощные заклинания или атаки монстров требуют от игрока выполнить спас-бросок. В этом случае герой бросает d20. Если результат больше или равен параметру **спас-броска** героя, то герой НЕ получает эффекта (например, отравления), но получает половину от итогового урона (если повреждения имеют место). Если же спас-бросок провален, то герой получает весь эффект заклинания или все повреждения от атаки. Необходимость спас-броска указывается в описании заклинаний и атак монстров. Если такого указания нет, то спас-бросок НЕ выполняется (например, для обычных атак монстров).

Какой бросок хорош?	
Для…	**вы хотите выбросить…**
проверки параметра	меньше или равно
инициативы	меньше или равно
удара	больше или равно
повреждения	больше или равно
спас-броска	больше или равно

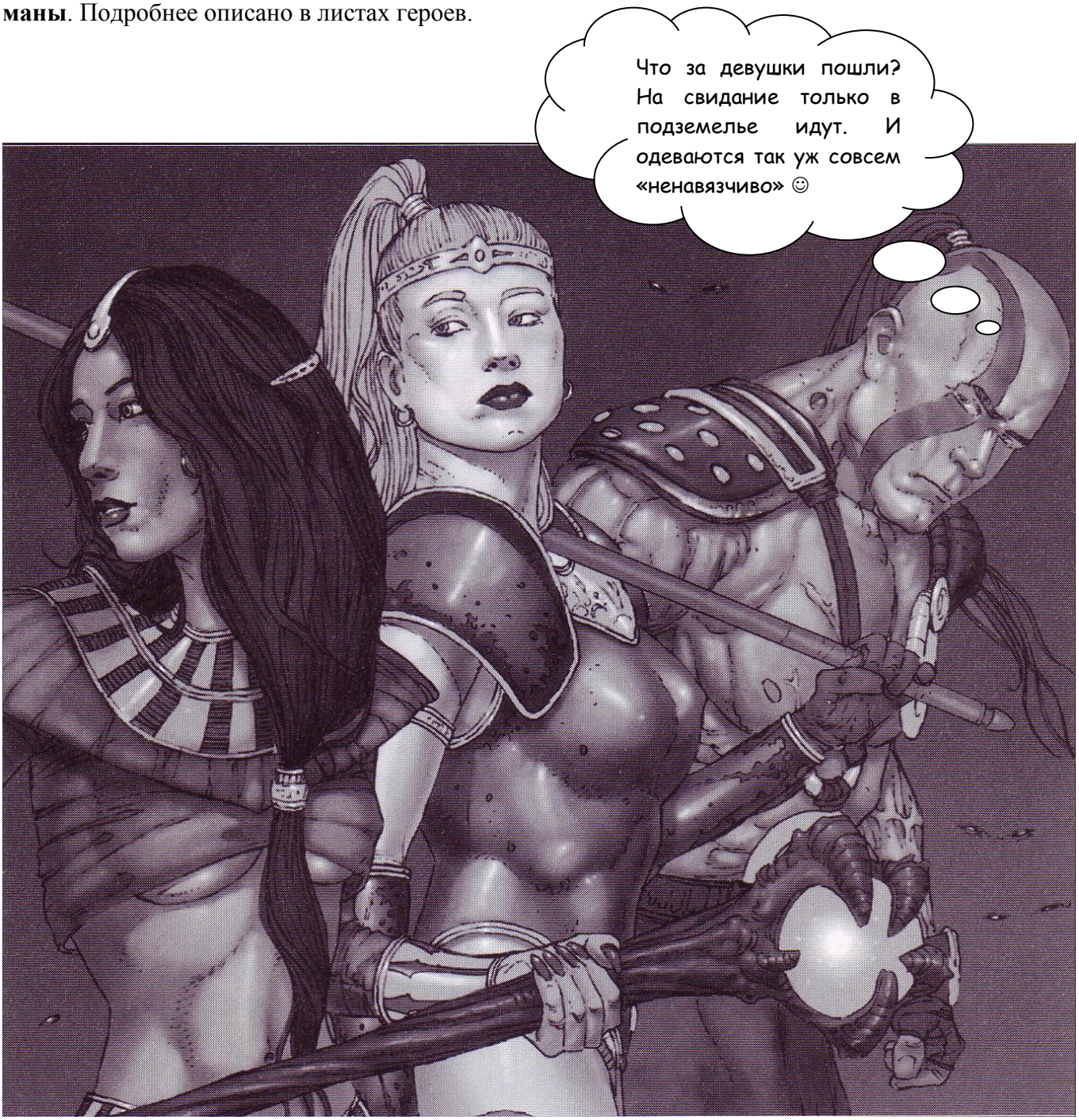
Лечение

Во время битвы герои получают раны. После битвы они могут восстановить своё здоровье и ману с помощью различных зелий. Зелья могут восстановить все, либо часть очков маны/здоровья (подробнее смотри таблицу сокровищ). Помимо этого, в деревне Waystruck жрица Делфа (Delpha) может бесплатно полностью восстановить всё здоровье и ману героев. В процессе исследования подземелий можно найти алтарь, которые тоже восстанавливают ману и здоровье.

Получение опыта

Герои получают опыт, когда уничтожают монстров, выполняют особые квесты. По окончанию приключения герои добавляют заработанный опыт к уже имеющемуся.

Когда количество очков опыта у героя равняется или больше, чем указано в его таблице опыта для перехода на более высокий уровень – герой повышает свой уровень. Новый уровень позволяет герою открыть новый навык и улучшить значения своих параметров **удара, здоровья, маны**. Подробнее описано в листах героев.



Для Мастера

Игры серии D&D являются более живыми, нежели компьютерные. Вся фишка в том, что один игрок берёт на себя роль Мастера, который с помощью своего воображения описывает всё происходящее с другими игроками. Импровизировать ему тоже приходится довольно часто, поскольку другие игроки берут на себя роли героев, поведение которых нельзя заранее предсказать или существенно ограничить.

Именно от Мастера зависит насколько живописным и увлекательным будет приключение. Мастер будет делать всё, что делает искусственный интеллект в компьютерных РПГ и даже больше. Он художник, комментатор и студия спецэффектов в одном лице. Именно он руководит приключением (и только он знает, что героев ждёт дальше), следит за соблюдением правил, управляет монстрами и прочими событиями, словно автор увлекательной книги.

Мастер рассказывает игрокам, что они слышат и видят, определяет результаты их действий, а так же полностью ведёт приключение. Именно Мастер основа интересной игры. Единственным ограничением выступает его воображение.

Законы Мастера

Играть честно, получать удовольствие и придерживаться правил игры. Таковы главные законы жизни Мастера.

Помните, что Мастер НЕ играет против героев. Он руководит приключением. У него нет цели уничтожить всех героев.

Основы Мастера

Прежде всего, вы должны хорошо знать правила игры. После этого смело изучайте приключение №0. В описании приключений приводятся различные советы и исходы возможных действий героев. Следуйте им, но будьте готовы, что герои будут действовать иначе, чем запланировано. Не стоит им чинить на этом препятствий. Просто импровизируйте. Если герой хочет с разбегу влететь в дерево – позвольте ему это сделать. Воспользуйтесь своим воображением и проведите проверку – может герой при этом ещё и поранится, а может просто сломает дерево, или поскользнётся, так и НЕ добежав до него. И всё же порой вам предстоит возвращать заблудших героев на нужную дорогу, если уж они совсем НЕ туда попёрлись.

Главная цель Мастера – сделать приключение интересным для всех, включая себя самого.

Повествование

Читайте вставки рассказа, представленные в приключении, при этом описывайте всё, что герои могут слышать, видеть или чувствовать в данный момент. Порой у героев могут возникнуть вопросы – отвечайте на них, но осторожно, дабы НЕ выдать каких-нибудь секретов. Например, НЕ говорите игрокам, что в другом конце коридора дверь закрыта, пока они НЕ попытаются её открыть.

Вы можете сказать: *«В конце коридора есть дверь»*. Игроки могут спросить: *«Какая именно дверь?»*. В тексте приключения вы можете найти её описание «Дверь железная. У неё нет ручки и

замочной скважины». Однако описывайте её героям, глядя их глазами. Т.е. если в конце коридора темно, а герои стоят далеко – отсутствие ручки и замочной скважины они попросту НЕ заметят. Это своеобразная тонкая грань между знанием и представлением как незнание и характеризует мастера как рассказчика. Вы должны знать больше героев, но при этом как бы идти рядом с ними.

Управление монстрами

В приключении герои много раз будут сталкиваться с монстрами. В листах монстров описаны их основные параметры, цели и поведение.

Некоторые монстры обладают высоким интеллектом и действуют сообща, а некоторые представляют собой глупое стадо. В первом случае они будут концентрировать атаки на одном герое, и будут атаковать, даже если герои их явно превосходят. А во втором – цели атак для каждого монстра будут определяться случайно, и если герои превосходят монстров числом, то последние попытаются убежать.

Кроме этого Мастер будет играть роль персонажей, которые будут встречаться героям. Например, жители деревни: жрица Делфа и т.д. Они позволят вам тоже побыть персонажем. Главное помните, что нужно разделять то, что вы знаете как Мастер и что знают ваши персонажи или монстры.

Монстры

Монстры взяты прямо из компьютерной игры. У каждого из них есть лист, в котором приводятся основные параметры и особенности. Многие из них аналогичны параметрам героев.

Класс брони (armor class) – уровень защиты монстра. Чем меньше значение, тем сложнее для героя нанести рану.

Уровень (level) – чем больше, тем монстр круче. Перед битвой бросьте 1d8 за каждый уровень монстра – сложите. Результатом будет количество здоровья монстра. Иногда после цифры уровня может стоять модификатор «+» или «–». Это означает, что вы должны прибавить/отнять указанное число от итогового результата бросков d8. Например, «уровень 2+1» означает, что вы бросаете 2d8 и к их совместному результату прибавляете «+1». У некоторых монстров может быть написано «уровень ½» - это означает, что вы кидаете 1d4 вместо 1d8. В общем, это самые слабые монстры.

Удар (to hit) – чем больше значение, тем выше вероятность ранить героя.

Действия (actions) – количество действий, которые может выполнить монстр за один ход.

Урон (damage) – сколько кубиков кидает монстр, когда успешно проводит атаку.

Другая атака (alternate attack) – описание другой формы атаки, доступной монстру.

Специальная защита (special defense) – необычный способ защиты, на пример, может включать регенерацию.

Спас-бросок (saving throw) – значение, которое должен выбросить монстр, чтобы противостоять различным эффектам заклинаний или отравления.

Подвижность (move rate) – максимальное количество клеток, которое монстр может пройти за один ход.

Интеллект (intelligence) – чем больше значение, тем умнее монстр. Используется при оценке поведения в бою.

Характер (attitude) – взаимоотношение к другим персонажам, обычно к героям. Например, колючие крысы НЕ нападают, пока вы НЕ подойдёте слишком близко.

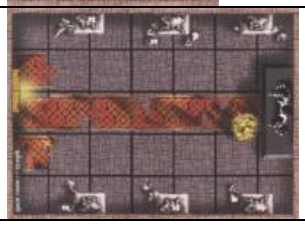
Размер (size) – на сколько крупное создание.

Опыт (experience) – сколько очков опыта получит герой, если завалит этого монстра. Если с монстром бьётся несколько героев, то каждый получает «опыт/количество героев».

Тайлы подземелья

Каждый раз, когда вы будете повторно проходить какие-либо приключения, подземелья будут другими. В каждом приключении описывается стартовая комната подземелья и конечная, а вот что находится между ними – каждый раз будет определяться случайно.

В начале любого приключения приводится введение, в котором указывается, как герои забрели сюда и что хотят сделать. Далее идёт раздел «начало игры» - тут описывается подготовка, которую должен произвести Мастер. Например, перемешать тайлы, убрать какие-то и т.д. Всего существует 7 типов помещений:

Типы тайлов	
короткий коридор (short corridor)	
средний коридор (medium corridor)	
длинный коридор (long corridor)	
специальная комнатка: святилище (shrine), библиотека (library), лестница (stairs)	
малая комната (small room)	
большая комната (large room)	
финальная комната (quest room) цель приключения находится именно в такой комнате	

Перед началом игры рассортируйте все тайлы по типам. И перемешайте каждую из них. Затем, если требуется удалить несколько тайлов определённого типа, то выберите их случайно и уберите в коробку так, чтобы герои НЕ видели. В конце раздела «начало игры» указывается тайл, с которого герои входят в подземелье. Его вы размещаете перед героями.

Использование тайлов

Каждый раз, когда герои открывают дверь в новое помещение, бросьте d6.

результат d6	**тип нового тайла**
1	короткий коридор
2	средний коридор
3	длинный коридор
4	малая комната
5	большая комната
6	специальная комнатка

Согласно выпавшему результату вытащите из стопки указанного типа тайл. Затем разместите его так, чтобы в новое помещение герои вошли через золотую дверь.

Бывают случаи, когда новый тайл нельзя разместить, например, он наслаивается на какое-нибудь помещение, уже выложенное на столе. В этом случае сделайте следующее:

1) попробуйте разместить новый тайл другим проходом.

2) если НЕ удалось, то сбросьте тайл и считайте, что за дверью находится глухая стена.

3) если после этого на столе отсутствуют двери, которые герои могли бы открыть, то прочтите героям следующее: *«Вы видите голубой портал в стене. Вы не можете рассмотреть место, куда он ведёт. Вы можете в него войти».* Когда герои войдут в портал – переходите сразу к разделу «финальная комната» приключения.

Перемещение по тайлам

Положение героев на тайлах отмечается специальными жетонами. Собственно это положение важно лишь, когда герои находятся в бою. Если в помещении монстров нет, то для удобства соберите всю группу и переместить к нужной двери без учёта движения по ходам.

В бою двигаться и атаковать можно в любом направлении и даже по диагонали.

На одной клетке может находиться только один герой. На одной клетке НЕ может находиться сразу жетон героя и монстра.

Жетонов монстров на одной клетке может находиться любое количество, но тогда атаковать сможет только один из них. Именно поэтому такие стопки монстров удобно размещать около двери, ведь тогда только 2 героя смогут атаковать. Тут-то вы и проверите их решимость. Однако помните, что эффекты, действующие на клетку, будут действовать сразу на всех монстров в этой клетке.

Появление монстров

Когда герои входят в новое помещение, то на клетках помеченных красным кругом, могут появиться монстры и сокровища. Для этого бросьте d12 и обратитесь к таблице «встречи с монстрами» текущего приключения.

Результат d12	Появляется	Характеристики монстров	Шанс появления сокровищ
1	нет монстров	нет	нет
2	1d4 иглокрыс	класс брони 9; уровень 1; удар 19; урон 1d4; другая атака иглами 1d3; опыт 35.	3/10
…	…	…	…

Иногда вам придётся бросить ещё несколько кубиков, чтобы определить количество и характеристики монстров, а так же наличие сокровищ. Если монстры появились, то вы должны их разместить. Для размещения используйте следующие правила:

1) можно размещать монстров на клетках, смежных с клетками появления, при этом саму клетку появления тоже нужно занять.

2) можно помещать сразу несколько монстров на одну клетку.

3) НЕ обязательно занимать все доступные клетки появления.

Тут уж размещайте как вам нравится.

Когда монстр уничтожен, бросьте d10, чтобы определить было ли у него что-нибудь ценное (сокровище может находиться в животе или же монстр его охранял). В графе «шанс появления сокровищ» приводятся значения вида «цифра/10». Если результат броска меньше или равен цифре, то сокровище есть. Иначе – пусто. Например, вы завалили монстра, а в таблице указано «3/10», на кубике выпало «2», значит, у монстра есть сокровище.

Сокровища

В каждом приключении присутствует таблица сокровищ. Она содержит три колонки За гибель каждого монстра у героев есть шанс получить сокровище. Если это им удаётся, то за каждое сокровище бросьте d12 – по результату вы определите предмет или количество золота, которое получает герой.

Бывают случаи, когда в одном помещении герои получают сразу несколько сокровищ. В этом случае:

- первое сокровище определяется по первой колонке;
- второе сокровище определяется по второй колонке;
- третье и все остальные сокровища определяются по третьей колонке;

В следующем помещении первое сокровище будет определяться опять по первой колонке.

Специальные комнатки

В приключении описывается, какие специальные комнатки могут быть введены. Всего есть три типа таких комнаток. Когда в процессе открытия нового помещения выпадает специальная комнатка, то именно Мастер решает какую из них вводить. Помните – у вас нет цели уничтожить героев – вы должны сделать приключение интересным.

- **Святилище**. Здесь герои **один раз** могут полностью восстановить здоровье, ману, а так же избавиться от всех отрицательных эффектов (например, отравления). Поэтому удобно размещать этот тайл тогда, когда герои уже здорово потрёпаны. Как вариант, позвольте героям решить – восстановиться в святилище сейчас или же вернуться в него попозже.
- **Библиотека**. В такой комнате лежит много книг, но большая часть их чаще всего повреждена. Обычно здесь герои могут получить какую-нибудь полезную информацию.
- **Лестница**. Она ведёт на другой уровень подземелья. Если герои переходят на него, то оставьте текущее подземелье и начните рядом новое. Монстры там встречаются чаще, но и сокровища выпадают получше. В новом подземелье прибавляйте «+1» ко всем броскам на встречи с монстрами и по таблице сокровищ. За каждый новый уровень подземелья добавляйте «+1» к указанным броскам, т.е. преодолев 2 лестницы уже будет «+2».

В общем, тут у вас полная свобода – вы можете упростить (введя святилище) и осложнить (лестница) жизнь героям. Просто ориентируйтесь на их характер игры.

Финальная комната

В этой комнате происходит финальная битва приключения. Она вводится в одном из 3 случаев:

1) Героям больше некуда идти (см. раздел «использование тайлов») – откройте портал и переместите их в финальную комнату.

2) Если вы использовали все тайлы какого-то типа и вам требуется ввести именно его. Например, вы выбросили «6», но все три специальные комнатки уже в игре, значит, настало время для финальной комнаты.

3) Герои бродят по подземелью уже час или два и вам пора заканчивать с игрой. Что ж, можно ввести финальную комнату.

Для каждого приключения есть своя финальная комната. Обычно в ней находится целая куча монстров (т.е. бросок на встречу делать нет нужды), причём показано их размещение. Подробнее она описывается в самом приключении.

После того как герои зачистят финальную комнату – они получают особую награду, описанную в приключении. После этого приключение можно считать завершённым – герои могут беспрепятственно покинуть подземелье. Однако если они хотят ещё поисследовать подземелье – позвольте им это сделать.

Завершение приключения

Всё, что игроки смогут добыть в приключении (опыт, предметы и сокровища) – с этим они начинают следующее приключение. Если за раз вы разыгрываете только одно приключение, то по его окончанию убирайте все заметки и листы героев обратно в коробку, чтобы вся информация сохранилась.

Получение опыта

Герои вышли из подземелья. Теперь необходимо подсчитать весь опыт, который герои получили за уничтожение монстров. Затем поделите итоговое число на количество героев – это и будет опыт, который получит каждый герой.

Если в процессе приключения какой-то герой погибает, то:

1) надо отметить этот момент.

2) весь опыт, набранный до гибели, распределяется между всеми героями (хоть погибшему он уже и ни к чему).

3) весь опыт, набранный после гибели, распределяется между выжившими героями.

Кроме этого Мастер может вознаградить героев индивидуально:

1) Если герой выдал умную идею, то дайте ему 50-100 очков опыта.

2) Если идея героя спасает весь отряд, то наградите его 100-500 очками опыта.

3) Если игрок хорошо управлял своим героем, то выделите ему 100-200 очков опыта.

Получение уровней

Если герой набрал достаточно опыта, чтобы перейти на новый уровень, то ему необходимо найти персонажа, который будет его тренировать. Причём тренер должен быть того же класса, что и ваш герой, а так же быть как минимум на 1 уровень выше героя. Например, чтобы волшебница перешла на 2 уровень, ей необходимо найти персонажа-волшебника как минимум 2 уровня. Подробнее смотрите в книге приключений.

Сохранение приключения

Если вам НЕ хватает времени, чтобы закончить приключение или кому-то из игроков необходимо срочно уйти, то можно сохранить текущее приключение. Для этого возьмите лист в клетку и зарисуйте подземелье. Одна клетка листа = одна клетка тайла. Отметьте двери, выживших монстров, а так же текущее положение героев. Затем, отложите отдельно все тайлы, которые вышли из игры, а так же тайлы самого подземелья.

Всё, в следующий раз вы сможете легко восстановить ваше приключение. Кстати, таким же образом вы можете просто зарисовать понравившееся подземелье в конце игры, чтобы в дальнейшем использовать его для разработки своих собственных приключений.

Мы прошли игру

Если ваши герои прошли все 7 приключений и завладели оружием мясника, то это вовсе НЕ означает, что игра полностью завершена. Вы можете использовать тайлы, а так же таблицы, приведённые далее, для разработки собственных приключений. Как это сделать:

1) Определите количество тайлов, которые вы хотите использовать. Для длинного приключения используйте все тайла, а для более короткого удалите до 3 тайлов длинных коридров и/или больших комнат.

2) Выберите стартовый тайл. Он может быть любым. Разместите на нём жетоны героев. Если же герои начинают приключение в гуще сражения, то разместите ещё и жетоны монстров.

3) Выберите финальный тайл. Любой из шести финальных тайлов.

4) Начните игру. Используйте таблицу встреч с монстрами и таблицы сокровищ, приведённые далее. Когда же герои доберутся до финальной комнаты, то воспользуйтесь таблицей встреч в финальной комнате.

5) Вознаграждение героев. Помимо опыта, полученного за уничтожение монстров, герои получают 1000 очков опыта за прохождение приключения.

А дальше что?

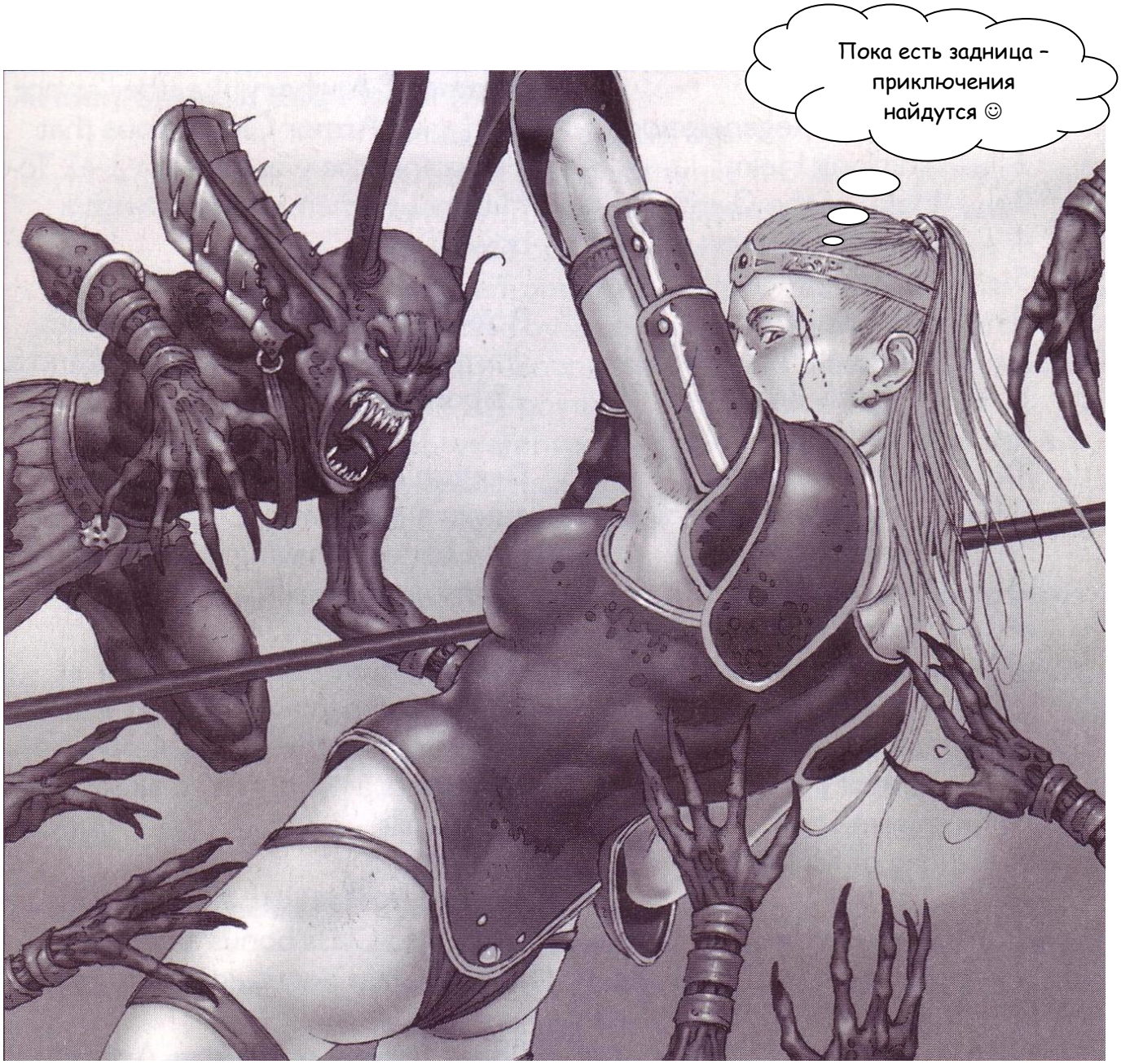
Если вам понравилась эта игра и вам очень хочется продолжить её, то:

1) Можете придумывать собственные приключения.

2) Воспользоваться дополнительными книгами приключений по вселенной Diablo II. С помощью них вы сможете прокачать своих героев свыше 10 уровня, а так же получить дополнительные возможности.

3) Окунуться в мир профессиональных игр D&D. Для этого придётся обзавестись 3 книгами: Мастера, героя и монстров. В них приводится вся необходимая информация для создания своих героев, куча монстров и прочего. Да и доступных возможностей там гораздо больше, чем в данной коробке.

4) Кроме того, вы всегда можете начать игру заново – выбрать других героев и тактику прохождения. Ведь даже компьютерную версию многие проходили по несколько раз.



Таблицы и приложения

Таблица 1. Встречи с монстрами в обычных помещениях

Результат d12	Появляется	Характеристики монстров	Шанс появления сокровищ
1	нет монстров	нет	нет
2	1d6 Thorn Beasts	класс брони 7; уровень 2; удар 19; урон 1d6+2; другая атака иглами 1d6; опыт 65.	3/10
3	1d8 Carcasses	класс брони 10; уровень 2; удар 19; урон 1d8; опыт 65.	3/10
4	Сундук	нет	4/10
5	1d6 Carvers	класс брони 9; уровень 1-1; удар 20; урон 1d6; опыт 7.	3/10
6	Сундук с ловушкой	Bone Warrior вылезает из сундука и атакует. класс брони 9; уровень 2; удар 19; урон 1d6+1; другая атака «иглы» 1d6; опыт 175.	5/10
7	1d3 Brutes	класс брони 8; уровень 7; удар 13; урон 1d6; другая атака «тиски» 2d8; опыт 420.	5/10
8	1d6 Misshapen Hellhounds	класс брони 8; уровень 2; удар 19; урон 1d6; другая атака «шаровая молния» 2d6; опыт 120.	6/10
9	1d8 Dark Stalkers	класс брони 9; уровень 3; удар 17; урон 1d8; другая атака «лук» 1d6; опыт 175.	6/10
10	1d4 Carcasses	класс брони 10; уровень 2; удар 19; урон 1d8; опыт 65.	7/10
11	1d3 Disfigured Hellhounds	класс брони 7; уровень 3; удар 17; урон 1d6+3; другая атака «шаровая молния» 3d6; опыт 175.	8/10
12+	1d8 Skeletons with swords	класс брони 10; уровень 1+1; удар 19; урон 1d4+1; опыт 120.	9/10

Таблица 2. Встреча в финальной комнате

Результат d12	Появляется	Характеристики монстров	Шанс появления сокровищ*
1	2d6 DarkOnes	класс брони 7; уровень 2; удар 19; урон 1d8; опыт 35.	10/10
2	1d6 Bloodhawks and Nest	класс брони 8; уровень 2; удар 19; урон 1d6; опыт 65.	10/10
3	1d6 Razor Spines	класс брони 5; уровень 4; удар 17; урон 2d6; опыт 175.	10/10
4	Сундук	бросьте кубик ещё раз	10/10
5	1d4 Ghosts	класс брони 5; уровень 4; удар 17; урон 2d6; другая атака «невидимость»; опыт 270.	10/10
6	1d8 Black Rogues	класс брони 6; уровень 4; удар 17; урон 1d8; другая атака «лук» 1d6; опыт 650.	10/10
7	1d8 Blood Clan Goat Demons	класс брони 5; уровень 3; удар 17; урон 2d4; другая атака «лук» 1d6; опыт 175.	10/10
8	2 Yetis	класс брони 6; уровень 12; удар 9; урон 1d8;	10/10

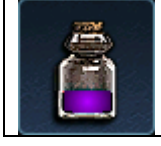
		другая атака «тиски» 1d20; опыт 3000.	
9	1d8 Dark Ones	класс брони 7; уровень 2; удар 19; урон 1d8; опыт 35.	10/10
	1d4 DarkOne Shamans	класс брони 4; уровень 4; удар 17; урон 1d8; другая атака «огненный шар» 4d6; опыт 270.	
10	1d6 Moon Clan Goat Demons	класс брони 5; уровень 5; удар 15; урон 1d8; другая атака «лук» 1d6; опыт 420.	10/10
11	1d4 Afflicted Hellhounds	класс брони 4; уровень 7; удар 13; урон 1d10; другая атака «шаровая молния» 7d6; опыт 2000.	10/10
12+	1d4 Wraiths	класс брони 2; уровень 5; удар 15; урон 1d12; другая атака «невидимость»; опыт 420.	10/10

*Примечание: в финальной комнате сокровища имеются всегда. Поэтому после зачистки киньте 4 раза кубик, для определения дополнительных сокровищ.

Деревня Waystruck

Waystruck – это маленькая деревушка, насчитывающая несколько деревянных домов. Находится она между Тристрамом и монастырём Слепого Глаза Как и в компьютерной версии, здесь герои могут отдохнуть от битв, восстановить здоровье, ну и продать свою добычу.

Храм – здесь находится жрица Делфа. Она даром может восстановить героям здоровье и ману. За скромную плату она поможет определить магические свойства добытых предметов. Так же у Делфы можно приобрести различные зелья и свитки идентификации.

	Волшебный предмет	**Цена**	**Занимает ячеек**	**Описание**
	восстановление здоровья и маны в храме	даром	-	находясь в деревне Waystruck в любое время можно посетить храм, где полностью восстановить здоровье и ману
	зелье здоровья	200	1	если выпить, то восстановит 2d4+2 единиц здоровья
	зелье полного здоровья	500	1	если выпить, то полностью восстановит здоровье
	зелье маны	200	1	если выпить, то восстановит 2d4+2 единиц маны
	зелье полной маны	500	1	если выпить, то полностью восстановит ману
	зелье восстановления	500	1	если выпить, то восстановит 2d4+2 единиц здоровья и 2d4+2 единиц маны

	зелье полного восстановления	1000	1	если выпить, то полностью восстановит здоровье и ману
	заклинание идентификации Делфы	100 за предмет	-	определяет свойства магического предмета
	свиток идентификации	250	1	определяет свойства магического предмета, можно использовать даже в подземелье

Кузница – здесь всем заведует кузнец Таггарт. У него можно приобрести доспехи и оружие (то, что НЕ отмечено *). Кроме того Таггарт может приобрести у героев за полцены любые доспехи и оружие. Если оружие магическое, то он заплатит героям в 10 раз больше (например, готические доспех он купит за 500, а вот магические готические доспехи – за 5000). Таггарт НЕ торгуется. Все предметы, которые вы ему продадите – выходят из игры.

Оружие	dagger кинжал	short sword короткий меч	falchion фальшион	sabre сабля	scimitar ятаган	long sword длинный меч*	broad sword широкий меч*
Цена	2	10	12	13	15	15	25
Урон	1d4	1d6	1d6+1	1d8-1	1d8	1d8	2d4
Занимает ячеек	2	3	3	3	3	3	3
Оружие	2-handed sword двуручный меч*	javelin дротик	spear копьё	sling with stones праща с камнями	short bow with 20 arrows короткий лук и 20 стрел	long bow with 20 arrows длинный лук и 20 стрел*	стрелы 20 штук
Цена	50	1	1	1	30	75	10
Урон	1d10	1d6	1d6	1d4	1d6	1d8	-
Занимает ячеек	6	3	4	1	4	6	2

Оружие	hand axe ручной топор	battle axe боевой топор	club дубина	war hammer боевой молот	mace булава	flail цеп	morning star морген-штерн*
Цена	1	5	1	2	8	15	20
Урон	1d6	1d8	1d4	1d4+1	1d6+1	1d6+1	2d4
Занимает ячеек	6	8	6	2	3	6	6
Оружие	staff посох	war staff боевой посох*					
Цена	1	10					
Урон	1d6	1d8					
Занимает ячеек	6	6					

Броня	helm шлем	great helm большой шлем	robe мантия	leather armor кожаная броня	ring mail кольчужный доспех	scale mail чешуйчатый доспех
Цена	10	30	2	5	100	120
Класс брони	НЕ влияет	уменьшает на 1	9	8	7	6
Занимает ячеек	2	4	6	6	6	6

Броня	chain mail кольчуга	banded mail* ламеллярная броня*	plate male* пластинчатый доспех*	gothic plate готические доспехи*	shield щит	
Цена	150	200	600	1000	10	
Класс брони	5	4	3	2	уменьшает на 1	
Занимает ячеек	6	6	6	8	4	

* отмечены предметы, которые изначально НЕ доступны в деревне Waystruck. Их можно найти только в подземелье.

Гостиница – двухэтажное здание, которой управляет спокойная женщина Гвен и её дочь – София. Прекрасное место, чтобы отдохнуть. Так же здесь герои могут оставить на сохранение любые вещи и золото. Это здание охраняется, поэтому героям здесь находятся в полной безопасности, а их вещи никто НЕ сворует. Так же герои могут приобрести различные предметы и еду у Гвен.

Предмет	Цена	Занимает ячеек
бумага	2 за лист	1 за все листы
ведро	1	2
верёвка	1 за 15 метров	4 за 15 метров
вино	1 за литр	1 за литр
еда	3 за неделю	1
зеркало металлическое	10	1
кол металлический (6 штук)	1	1
лестница 3 метра	12	8
лопата	1	4
масло	2 за флягу	1 за флягу
мел (5 пометок)	1	1
мешок большой	2	5, вмещает 20 ячеек
мешок маленький	1	2, вмещает 10 ячеек
мешочек на пояс	1	1
огниво	1	1
одеяло	1	3
папка для карты	1	1
пергамент	1 за лист	1 за все листы
пояс	1	1
рюкзак	2	вмещает 40 ячеек
свеча (5 пометок)	1	1
святой знак	25	1
стеклянная бутылка	10	1
сундук большой	2	10, вмещает 40 ячеек
сундук маленький	1	5, вмещает 20 ячеек

факел (6 штук)	1	2
фонарь	4	2
цепь	9 за метр	3 за метр

Колодец – находится в центре деревни. Обычно служит местом встречи. Делфа очень важный персонаж – герои стоит с ней общаться почаще. А вот у Таггарта важность как у колодца. С ним герои ведут исключительно у торговли. Гвен и София, а так же остальные жители – обычные персонажи. У них герои могут узнать различные слухи. Однако степень их разговорчивость целиком зависит от действий героев. Если герои будут выполнять добрые дела, например, уничтожать нечисть, то жители будут охотно с ними общаться. А вот если они начнут торгваться с Таггартом или докучать Делфе тупыми разговорами, то жители будут избегать разговора с героями.

Если герои хотят купить «слона»

Выше указанные предметы, броня и оружие всегда доступны в деревне Waystruck. Однако Мастер может сделать так, что игрокам могут потребоваться другие предметы (например, перец, краска, или вообще слон). В таких случаях именно Мастер решает, когда и в каком количестве такие предметы доступны и сколько они стоят. При этом стоит руководствоваться следующими характеристиками самой деревни:

- Waystruck очень маленькая деревня, поэтому самые мощные магические предметы, оружие, доспехи доставляются в крупные города - в Тристрам например. Именно поэтому некоторые предметы (отмечены *) купить здесь нельзя.

- Окрестности Waystruck весьма опасны, поэтому здесь продаётся обычное оружие и снаряжение для солдат. А вот с магическими предметами тут намного хуже, да и откуда у простых вояк деньги на их покупку?

- Игровой мир находится в эпохе средневековья, поэтому здесь нет электрических приборов, пушек и прочего. В общем, то, чего вы нет в оригинальной компьютерной игре.

Итак, если вы решаете, что предмет (например, краска) становится доступным, то посмотрите таблицу с уже имеющимися предметами. Исходя из неё, вы можете примерно определиться с ценой (например, краска должна стоить дороже мела, т.е. 2, а может быть и дороже – если предмет очень редкий и ценится здесь) и местом, которое он будет занимать (например, тоже 2). Такие вот задачки придётся решать Мастеру.

Таблицы сокровищ

Если выпало сокровище, то сначала бросьте d20, чтобы определить его тип по таблице «тип сокровища». Дальше следуйте указаниям, приведённым в этой таблице. Иногда вам придётся сделать ещё несколько дополнительных бросков.

Важно, магические свойства предмета действуют только на героя, который его использует. Если предмет просто лежит в инвентаре, то бонусов/штрафов он НЕ даёт.

Пример использования таблиц сокровищ

Мы получили сокровище в третьем приключении:

1) Бросаем d20 = 19, теперь смотрим таблицу «**Тип сокровища**» - выпал ***магический предмет***. Теперь нам ещё необходимо определить вид магического предмета.

2) Бросаем d20 = 14, смотрим таблицу «**МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ**» - у нас ***предмет с сильными магическими свойствами*** (а вот если бы выпало 7, то мы бы получили свиток идентификации и на этом бы закончили).

3) Для определения вида предмета бросаем d20 = 9, т.к. приключение третье, то по таблице «**НЕМАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ**» в колонке с номером 3 находим ***саблю***.

4) Для определения магические свойств нашей сабли бросаем d20 = 1, по таблице «**СИЛЬНЫЕ МАГИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА ДЛЯ ОРУЖИЯ**» определяем, что наша сабля

оказалась ***качественной***, т.е. обладает свойством - ***«+1» к параметру «урон».***

5) Итак, мы нашли ***качественную саблю***, которая даёт владельцу ***«+1» к параметру «урон».***

1d20	Тип сокровища
1-10	золото – бросьте d20 для определения количества золота по таблице «золото»
11-16	немагический предмет – бросьте d20 для определения предмета по таблице «немагические предметы»
17-20	магический предмет - бросьте d20 для определения предмета по таблице «магические предметы»

1d20	Золото
1-12	1d8 золотых
13-17	2d10 золотых
18-20	3d12 золотых

1d20	НЕМАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ					
	уровень подземелья или номер приключения					
	1	2	3	4	5	6
1	шлем	шлем	шлем	шлем	большой шлем	большой шлем
2						
3	кожаная броня	кожаная броня	кожаная броня	кожаная броня	кожаная броня	кожаная броня
4	кольчужный доспех	чешуйчатый доспех	кольчуга	ламеллярная броня	пластинчатый доспех	готические доспехи
5						
6	щит	щит	щит			
7	кинжал	кинжал	кинжал	щит	щит	щит
8	короткий меч	фальшион	сабля	кинжал	кинжал	кинжал
9				ятаган	длинный меч	двуручный меч
10						
11	ручной топор	ручной топор	ручной топор	длинный меч	широкий меч	
12						боевой топор
13	дубина	дубина	боевой молот	ручной топор	боевой топор	
14				булава		моргенштерн
15					цеп	
16	праща	праща	короткий лук	короткий лук	длинный лук	длинный лук
17						
18	посох	посох	посох	посох	посох	посох
19	дротик	дротик	копьё	копьё	боевой посох	боевой посох
20						

1d20	МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ
1-6	зелье
7	свиток идентификации
8-12	слабый магический предмет – бросьте d20 для определения предмета по таблице «немагические предметы», затем ещё d20 для определения его свойств по таблице «слабые магические свойства».
13-17	сильный магический предмет – бросьте d20 для определения предмета по таблице «немагические предметы», затем ещё d20 для определения его свойств по таблице «сильные магические свойства».
18-19	специальный магический предмет - бросьте d20 для определения предмета по таблице «немагические предметы», затем ещё d20 для определения его свойств по таблице «слабые

	магические свойства» и ещё d20 для определения его свойств по таблице «сильные магические свойства».
20	уникальный магический предмет - бросьте d20 для определения предмета по таблице «уникальные магические предметы»

1d20	**СЛАБЫЕ МАГИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА ДЛЯ ОРУЖИЯ**	
	приписка к названию	**свойство**
1	медный	«-1» к параметру **«удар»**
2-9	железный	«+1» к параметру **«удар»**
10-14	серебряный	«+2» к параметру **«удар»**
15-17	золотой	«+3» к параметру **«удар»**
18	платиновый	«+4» к параметру **«удар»**
19-20	*особенный*	*бросьте d20 по таблице «специальные слабые магические свойства»*

1d20	**СЛАБЫЕ МАГИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА ДЛЯ БРОНИ, ЩИТОВ И ШЛЕМОВ**	
	приписка к названию	**свойство**
1	ржавый	«+1» к параметру **«класс брони»**
2-9	крепкий	«-1» к параметру **«класс брони»**
10-14	прочный	«-2» к параметру **«класс брони»**
15-17	великий	«-3» к параметру **«класс брони»**
18	великолепный	«-4» к параметру **«класс брони»**
19-20	*особенный*	*бросьте d20 по таблице «специальные слабые магические свойства»*

1d20	**СПЕЦИАЛЬНЫЕ СЛАБЫЕ МАГИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА**	
	приписка к названию	**свойство**
1	жабы	«-5» к параметру **«мана»** владельца
2-4	паука	«+5» к параметру **«мана»** владельца
5-7	ворона	«+10» к параметру **«мана»** владельца
8-9	змеи	«+15» к параметру **«мана»** владельца
10	скорпиона	«+20» к параметру **«мана»** владельца
11	стеклянный	«-1» к параметру **«спас-бросок»** владельца
12-14	каменный	«+1» к параметру **«спас-бросок»** владельца
15-17	янтарный	«+2» к параметру **«спас-бросок»** владельца
18-19	эбонитовый	«+3» к параметру **«спас-бросок»** владельца
20	обсидиановый	«+4» к параметру **«спас-бросок»** владельца

1d20	**СИЛЬНЫЕ МАГИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА ДЛЯ ОРУЖИЯ**	
	приписка к названию	**свойство**
1-6	качественный	«+1» к параметру **«урон»**
7-9	калечащий	«+2» к параметру **«урон»**
10-11	убийца	«+3» к параметру **«урон»**
12	хрупкий	оружие ломается, если результат вашего броска на удар = 1
13	ломкий	оружие ломается, если результат вашего броска на удар = 1 или 2
14	пиявка	за каждую успешную атаку восстановите себе единицу здоровья
15	кровавый	за каждую успешную атаку восстановите себе 2 единицы здоровья
16	летучая мышь	за каждую успешную атаку восстановите себе единицу маны

17	вампир	за каждую успешную атаку восстановите себе 2 единицы маны
18	быстрый	вы всегда выигрываете бросок на инициативу в бою
19-20	*особенный*	*бросьте d20 по таблице «специальные сильные магические свойства»*

1d20	**СИЛЬНЫЕ МАГИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА ДЛЯ БРОНИ, ЩИТОВ И ШЛЕМОВ**	
	приписка к названию	**свойство**
1	слёзы	вы получаете дополнительную единицу урона, когда вас успешно атакуют
2-3	здоровье	вы получаете на 1 единицу урона меньше, когда вас успешно атакуют
4	защита	вы получаете на 2 единицы урона меньше, когда вас успешно атакуют
5	шипы	ваши успешные атаки (кроме стрельбы) наносят дополнительно 1d4 единиц урона
6	лёд	«+4» к параметру **«спас-бросок»** против атак холодом
7-8	огонь	«+4» к параметру **«спас-бросок»** против атак огнём
9-10	молния	«+4» к параметру **«спас-бросок»** против атак электричеством
11-12	магия	«+4» к параметру **«спас-бросок»** против магических атак
13	яд	«+4» к параметру **«спас-бросок»** против атак ядом
14	небеса	«-4» к параметру **«класс брони»** против демонов (demons, fallen, corrupt rogues, hellhounds, goat demons, slayer)
15	сердце	«-4» к параметру **«класс брони»** против мертвецов (undead zombies, skeletons, wraiths)
16	ветер	«-4» к параметру **«класс брони»** против летающих существ (bloodhawks, wraiths)
17-18	башня	параметр **«класс брони»** улучшается до 4 против стрельбы
19-20	*особенный*	*бросьте d20 по таблице «специальные сильные магические свойства»*

Выражение ***параметр «класс брони» улучшается до 4 против демонов*** означает, что если герой имеете например класс брони = 7 и в данный момент сражается с демоном, то класс брони этого героя считается = 4.

1d20	**СПЕЦИАЛЬНЫЕ СИЛЬНЫЕ МАГИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА**	
	приписка к названию	**свойство**
1-3	порча	вы НЕ можете использовать ману
4-6	ястреб	«-1d4» к параметру **«здоровье»**
7-15	лис	«+1d4» к параметру **«здоровье»**
16-20	ягуар	«+1d6» к параметру **«здоровье»**

1d20	**УНИКАЛЬНЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ**	
	название	**свойство**
1	шлем восстановления	шлем; восстанавливает 1 очко здоровья за каждые 10 ходов
2	шлем разума	шлем; «+10» к параметру **«мана»**; «+1» к параметру **«спас-бросок»**
3	шлем титана	большой шлем; «+4» к параметру **«удар»**; «+4» к параметру **«урон»**
4	радужный доспех	кольчужный доспех; «-1» к параметру **«класс брони»**; «+1» к параметру **«спас-бросок»**
5	искрящаяся кольчуга	кольчуга; «-3» к параметру **«класс брони».** Если монстр выполнил успешную атаку, то этот монстр получает 1d10 урон электричеством (при этом монстр может выполнить спас-бросок, чтобы попытаться

		предотвратить половину повреждений)
6	броня лучника	кожаная броня; «-2» к параметру **«класс брони»**; «+2» к параметру **«удар»** при стрельбе из любого лука
7	мантия защиты	мантия; «-2» к параметру **«класс брони»**; «+4» к параметру **«спас-бросок»** против атак огнём
8	драконий щит	щит; «-2» к параметру **«класс брони»**; «+4» к параметру **«спас-бросок»** против атак огнём
9	заговорённый кинжал	кинжал; «+1» к параметру **«удар»**; «+1» к параметру **«урон»**; «+5» к параметру **«мана»**; «+2» к параметру **«спас-бросок»**
10	щит отражения	щит; «-1» к параметру **«класс брони»** («-4» против стрельбы)
11	короткий меч прыти	короткий меч; «+2» к параметру **«удар»**; «+2» к параметру **«урон»**; позволяет атаковать 2 раза за ход; удваивает значение параметра **«подвижность»**
12	ледяной меч	длинный меч; «+3» к параметру **«удар»** («+6» против огненных существ); «+3» к параметру **«урон»** («+6» против огненных существ);
13	защитник	сабля; «-5» к параметру **«класс брони»**
14	острый клюв	боевой топор; «+10» к параметру **«здоровье»**; «+10» к параметру **«мана»**; «+1» к параметру **«спас-бросок»** против магических атак
15	мечтатель	булава; «+10» к параметру **«мана»**; «+1» к параметру **«спас-бросок»**
16	булава разрушения	булава; «+3» к параметру **«удар»** против мертвецов; «+3» к параметру **«урон»** против мертвецов
17	огненный лук	короткий лук; «+2» к параметру **«удар»**; «+2» к параметру **«урон»** («+4» против существ с атаками холодом); стрелы становятся огненными; «+4» к параметру **«спас-бросок»** против огня
18	лук прыти	короткий лук; «+2» к параметру **«удар»**; «+2» к параметру **«урон»**; позволяет атаковать 2 раза за ход; удваивает значение параметра **«подвижность»**
19	штормовой шпиль	боевой посох; «+3» к параметру **«удар»**; «+3» к параметру **«урон»**; «+4» к параметру **«спас-бросок»** против электричества
20	бездонная сумка	занимает 2 ячейки; вмещает 80 ячеек

От переводчика

перевёл Atsukawa Toshiro
aladriandia@mail.ru
www.inaght.ucoz.ru

Вот и первый вариант перевода правил этой простенькой ролевой игры. Эта игра сочетает как базовые элементы словесной ролевой игры с Мастером, так и типичного мочилова монстров и поиска сокровищ в стиле Diablo.

Перевод НЕ является дословным. Некоторые куски текста были опущены (т.к. многое повторяется), а часть полностью переписана для упрощения понимания.

Когда я доберусь до перевода остальных компонентов – большой вопрос. Поэтому для удобства игроков пока оставлены английские названия для оружия и доспехов, т.к. их таблицы я полностью переделал. Кроме того добавлены изображения доспехов и оружия, дабы игрокам было проще представить их (полное соответствие вида НЕ гарантирую – уж что есть). Описание доспехов и оружия пока опустил.

Дополнение от переводчика

Все тайлы в игре двухсторонние. В принципе Мастер волен сам выбирать сторону, которая войдёт в игру, однако, для пущей случайности предлагаю использовать альтернативная таблицу для определения тайлов. Вам просто придётся бросать d12 вместо d6 для определения нового тайла. В зависимости от результата в игру войдёт или лицевая, или обратная сторона тайла.

У специальных комнаток на одной стороне всегда изображена лестница. Перед игрой перемешивайте их так, чтобы НЕ знать, что находится на обороте.

Разумеется, можете воспользоваться этой таблицей, но вводом специальных комнаток руководить сами.

результат d12	**тип нового тайла**	
1	короткий коридор	
2		обратная сторона
3	средний коридор	
4		обратная сторона
5	длинный коридор	
6		обратная сторона
7	малая комната	
8		обратная сторона
9	большая комната	
10		обратная сторона
11	специальная комнатка	сторона с лестницей
12		обратная сторона